

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV Raka Putra Utama merupakan salah satu perusahaan di bidang retail pakaian konveksi yang beralamat di Komplek Katapang Square Blok A7, Jalan Kopo Katapang, Bandung, Jawa Barat. Perusahaan ini didirikan oleh Pak Hermanto dan istrinya pada tahun 2019. Perusahaan ini menjual berbagai jenis *fashion* seperti kaos, kemeja, celana, jaket, *hoodie*, dan *sweater*. Produk yang dijual oleh CV Raka Putra Utama 90% merupakan hasil produksi sendiri dan sisanya memesan kepada vendor.

Proses penjualan di CV Raka Putra Utama dilakukan secara *online* dan *offline* tetapi belum fokus 100% ke *offline* karena melihat kondisi saat ini yang masih belum stabil pasca covid-19. Pada tahun 2023, CV Raka Putra Utama mempunyai rencana untuk membuka toko secara *offline* tetapi belum pasti karena harus melihat situasi dan kondisi. CV Raka Putra Utama fokus melakukan penjualan secara *online* melalui *marketplace* terutama aplikasi Shopee, dan ada sebagian pembeli yang menanyakan lokasi toko berada untuk didatangi langsung karena dengan datang langsung ke toko, pihak pembeli bisa sepuasnya memilih pakaian yang akan dibeli dan untuk menghindari terjadinya salah ukuran.

Selain melalui *marketplace*, CV Raka Putra Utama juga melakukan promosi melalui akun media sosial yaitu dengan cara membuat iklan di Facebook dan di Instagram. Promosi yang dilakukan oleh CV Raka Putra Utama yaitu dengan cara memberikan diskon penjualan di *marketplace* terutama Shopee. CV Raka Putra Utama memberikan diskon penjualan berbeda-beda, misalkan ketika hari biasa atau hari normal CV Raka Putra Utama memberikan diskon penjualan 35% sampai 50% untuk barang-barang tertentu sedangkan jika ada promo yang diselenggarakan oleh Shopee seperti promo tanggal dan bulan sama contohnya promo Shopee 11.11

maka diskon penjualan ditinggikan yang sebelumnya 35% sampai 50% menjadi 60% sampai 65% untuk barang-barang tertentu dengan tujuan untuk memikat pembeli.

Kendala yang sering terjadi ketika melakukan penjualan *online* terutama di *marketplace* seperti Shopee yaitu dari pihak ekspedisi yang lambat melakukan pengiriman akibatnya pihak pembeli melakukan protes dan komplain ke pihak penjual dan pihak penjual harus menghubungi ekspedisi untuk menanyakan barang yang akan dikirim.

CV Raka Purta Utama belum memiliki pencatatan akuntansi seperti jurnal, buku besar, dan laporan laba rugi. Pencatatan penjualan di CV Raka Putra Utama belum menggunakan metode yang sesuai dengan pedoman akuntansi dan masih menggunakan metode manual dengan cara melihat laporan mingguan atau bulanan di Shopee kemudian dicatat manual menggunakan buku. CV Raka Putra utama belum menggunakan pencatatan pembayaran yang terkomputerisasi sehingga pencatatan pembayaran masih menggunakan buku dalam pencatatan laporan yang bisa mengakibatkan salah dalam pencatatan dan laporan menjadi tidak rapih.

Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan membangun sebuah Aplikasi *Point of Sales* dan Aplikasi Laporan Keuangan Perusahaan Retail yang dapat mempermudah dalam melakukan pencatatan penjualan barang dagang dan menghasilkan laporan yang dibutuhkan dari pencatatan tersebut. Dengan adanya informasi yang sesuai kebutuhan perusahaan akan sangat membantu perusahaan dalam mengambil keputusan. Aplikasi *Point of Sales* ini memiliki fitur *barcode*. Perusahaan hanya perlu melakukan *scan barcode* yang terdapat di barang dan akan menghasilkan informasi berupa detail barang seperti kode, nama, kategori, dan harga. Ketika transaksi berhasil Aplikasi *Point of Sales* akan menghasilkan struk penjualan dan laporan pencatatan penjualan secara otomatis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara memindai barcode yang dapat mempermudah dalam mengelola penjualan?
- b. Bagaimana mengelola dan mencatat penjualan offline pakaian di CV Raka Putra Utama?
- c. Bagaimana menampilkan laporan penjualan?
- d. Bagaimana cara menampilkan catatan akuntansi seperti jurnal umum, buku besar, neraca saldo, dan laporan laba rugi?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai berdasarkan rumusan masalah di atas sebagai berikut:

- a. Aplikasi dapat memindai barcode yang dapat mempermudah dalam mengelola penjualan.
- b. Aplikasi dapat mengelola dan mencatat penjualan offline pakaian.
- c. Aplikasi dapat menampilkan laporan penjualan.
- d. Aplikasi dapat menampilkan catatan akuntansi seperti jurnal umum, buku besar, neraca saldo, dan laporan laba rugi.

1.4 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah:

- a. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *framework codeigniter*, bahasa pemrograman PHP dan menggunakan database MySQL.
- b. Aplikasi ini tidak menangani retur penjualan di CV Raka Putra Utama.
- c. Aplikasi ini tidak menangani produksi.
- d. Aplikasi ini tidak menangani piutang atas penjualan di CV Raka Putra Utama.

1.5 Metode Pengerjaan

Berikut merupakan metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data untuk proyek akhir ini dilakukan dengan cara, yaitu:

a. Wawancara

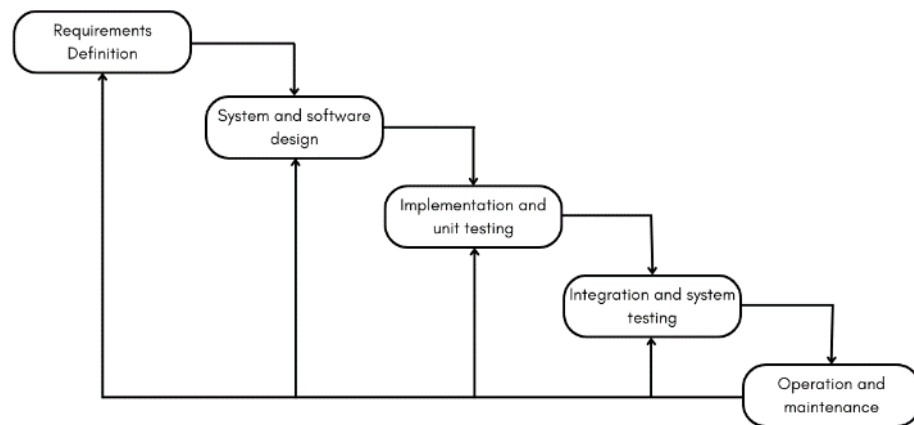
Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab antara pewawancara dan narasumber. Wawancara dilakukan dengan pemilik CV Raka Putra Utama untuk mendapatkan informasi yang digunakan untuk pengembangan aplikasi. Waktu wawancara dilakukan pada hari dan jam kerja.

b. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah metode pengumpulan informasi yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen yang terkait dengan permasalahan dalam pengelolaan penjualan dan informasi mengenai aplikasi *Point of Sales*.

1.5.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Dalam pengembangan Aplikasi *Point of Sales* untuk perusahaan Retail pada proyek akhir ini menggunakan metode *Software Life Cycle* (SDLC) dengan menggunakan metode *waterfall*. *Software Life Cycle* (SDLC) adalah siklus yang digunakan untuk membangun suatu sistem informasi agar dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Metode *waterfall* adalah pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Pada metode ini, setiap fase harus diselesaikan sebelum lanjut ke fase berikutnya dan tidak ada fase yang tumpang tindih. Seluruh proses pengembang perangkat lunak akan dibagi menjadi fase-fase terpisah. Hasil dari satu fase bertindak sebagai input untuk fase berikutnya secara berurutan [1].



Gambar 1- 1 Diagram Waterfall

Berikut beberapa tahapan pada metode *Waterfall*, yaitu:

a. Analisis Kebutuhan/*Requirements Definition*

Tahap Analisis Kebutuhan atau *Requirements Definition* merupakan tahap pertama dari pembentukan perangkat lunak. Pada tahapan ini, dilakukan pengumpulan data objek penelitian dengan cara melakukan wawancara kepada narasumber. Tahapan ini dilaksanakan untuk mengetahui profil perusahaan, bisnis proses perusahaan, barang yang dijual oleh perusahaan, pengelolaan penjualan, dan kendala yang dialami perusahaan dalam melakukan pengelolaan penjualan barang dagang.

b. Desain Sistem dan Perangkat Lunak/*System and Software Design*

Desain Sistem dan Perangkat Lunak atau *System and Software Design* merupakan tahapan kedua dari pembentukan perangkat lunak. Hasil analisis yang telah dilakukan diawal akan diimplementasikan kedalam bentuk desain sistem. Desain sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*), sistem persyaratan, dan membantu mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

c. Implementasi dan Pengujian Unit/*Implementation and Unit Testing*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut dengan unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya yaitu *Integration and System Testing*. Perancangan aplikasi yang akan dibangun untuk menyelesaikan masalah serta mencapai tujuan yang diinginkan oleh perusahaan. *Prototype* dibangun dengan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). Aplikasi ini

dibuat dengan menggunakan *framework CodeIgniter*, Bahasa Pemrograman *Hypertext Markup Language (HTML)*, *Cascading Style Sheet (CSS)*, *Hypertext Preprocessor (PHP)* dan menggunakan database *MYSQL*. Setelah tahap implementasi, akan dilakukan pengujian dan pemeriksaan unit fungsionalitas yang telah dibuat.

d. *Integrasi dan Pengujian Sistem/Integration and System Testing*

Pada tahap ini, seluruh unit fungsionalitas yang telah diuji sebelumnya akan digabungkan. Kemudian akan dilakukan pengujian dan pemeriksaan secara keseluruhan (*System Testing*). Pengujian dilakukan untuk mengecek setiap kegagalan dan kesalahan.

e. *Operasi dan Pemeliharaan/Operation and Maintenance*

Tahap akhir yang harus dilakukan dalam pembentukan perangkat lunak dengan metode *waterfall* yaitu Operasi dan Pemeliharaan atau *Operation and Maintenance*. Pada tahapan ini, sistem akan melalui proses pengujian dan diserahkan kepada pihak perusahaan. Pada tahap ini juga akan diadakan pemeliharaan agar sistem dapat berjalan tanpa ada kendala yang tidak diinginkan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berdasarkan metode pengembangan yang telah diuraikan sebelumnya, maka jadwal pengerjaan proyek akhir yang akan dilakukan sebagai berikut.

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2022												2023																											
	Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni							
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
Analisis Kebutuhan Pengguna																																								
Desain Sistem																																								
Implementasi dan Pengujian																																								
Integrasi dan Pengujian																																								
Operasi dan Pemeliharaan																																								